

# Kata Pengantar

**G**ame RPG merupakan *game* yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Asal tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini. Saat ini game RPG sudah banyak judulnya, sebut saja Final Fantasy, Suikoden, Legend Of Zelda, dan lain sebagainya. Akan tetapi, kebanyakan game RPG merupakan game dari luar. Untuk Indonesia sendiri pengembangan game RPG sudah ada meskipun masih kalah bersaing dengan game dari luar.

Untuk membuat game RPG Anda dapat menggunakan aplikasi RPG Maker. Aplikasi ini memang dikhususkan untuk membuat game RPG, sehingga kebutuhan dasar untuk membuat game RPG sudah diikutsertakan dalam aplikasi ini. RPG Maker yang dibahas pada buku ini adalah RPG Maker VX Ace. RPG Maker versi ini adalah RGP Maker terbaru untuk PC. RPG Maker versi ini jauh lebih mudah digunakan oleh orang yang baru pertama kali menggunakannya.

## STRUKTUR PENULISAN BUKU

Buku *Membuat Game RPG dengan RPG Maker VX Ace* ini membahas langkah-langkah membuat sebuah game RPG dengan meminimalkan penggunaan bahasa pemrograman. Untuk memudahkan memahami materi yang disampaikan buku ini dibagi menjadi 6 bab, yaitu:

### Bab 1 Pengenalan RPG Maker

Bab ini membahas sekilas RPG Maker sebelum Anda memulai membuat game. Pembahasan ini dimulai dengan pengenalan game RPG. Selanjutnya, membahas sekilas game RPG.

## Bab 2 Pengenalan Modifikasi Sistem Game

Bab ini membahas tentang modifikasi game RPG. Pembahasan dimulai dengan membahas mengatur *term* dalam game, mengatur sistem, mengatur animasi, mengatur status, hingga mengatur kelas dalam game.

## Bab 3 Mapping

Bab ini membahas tentang mapping di dalam game RPG. Pembahasan dimulai dengan membahas *database* peta, dan membuat peta game RPG.

## Bab 4 Perancangan Desain Karakter dan Monster

Bab ini membahas desain karakter dan monster yang akan dibuat menggunakan RPG maker. Pembahasan dimulai dengan perancangan desain karakter dan perancangan desain monster.

## Bab 5 Event

Bab ini membahas tentang pembuatan *event* untuk game menggunakan RPG Maker. Pembahasan dimulai dengan membahas pembuatan event karakter, pembuatan event NPC, event monster, dan event pelengkap.

## Bab 6 Finishing

Bab ini membahas tentang *finishing* pembuatan game menggunakan RPG Maker. Pembahasan terdiri dari melakukan konversi game dan mengenal sistem game yang sudah dibuat.

Kata Pengantar

## APA YANG

Untuk memah  
pemrograman  
pemrograman  
tepenting saa  
kreatifitas da  
membuat gan

## BAGI PA

Walaupun e  
dan peneli  
materi sec  
tidaklah a  
kurang da  
pembaca  
buku ini.

Untuk itu  
pembaca  
umumny  
dihadapi  
ini melal  
itu And  
komput  
lebih m

## APA YANG HARUS ANDA KUASAI

Untuk memahami buku ini Anda tidak harus menguasai bahasa pemrograman Ruby. RPG MakerVX Ace sudah memudahkan skrip terpenting saat membuat game dengan perintah yang tinggal di-*custom*. Hal kreatifitas dalam mengembangkan ide dan memiliki kemauan untuk membuat game.

## BAGI PARA PEMBACA

Walaupun dalam menyusun buku ini kami telah melakukan pengkajian dan penelitian yang mendalam serta berusaha untuk menyampaikan materi secara lengkap dan terstruktur, tetapi tentunya setiap karya tidaklah ada yang benar-benar sempurna sehingga mungkin buku ini kurang dapat memenuhi kebutuhan para pembaca, atau mungkin para pembaca masih mengalami kesulitan atau masalah setelah mempelajari buku ini.

Untuk itu Wahana Komputer membuka lebar-lebar kesempatan bagi para pembaca pada khususnya dan masyarakat pengguna komputer pada umumnya untuk melakukan konsultasi mengenai berbagai kesulitan yang dihadapi khususnya mengenai apa yang telah dijelaskan di dalam buku ini melalui situs web kami atau via pos, fax, ataupun e-mail. Di samping itu Anda para pembaca dapat memanfaatkan pula layanan pelatihan komputer kami melalui Lembaga Pendidikan Komputer Wahana untuk lebih mendalami materi-materi yang dipaparkan di dalam buku ini.

Wahana Komputer

JL. MT Haryono 637 Semarang

Tlp. (024) 8314727, 8413238 fax. (024) 8413964

e-mail: [litbang@wahanakom.com](mailto:litbang@wahanakom.com)

web: [www.wahanakom.com](http://www.wahanakom.com)